Nascita di un personaggio

1. Qualità: Coraggio, Intelligenza, Fascino, Abilità, Forza — Il punteggio delle singole qualità viene stabilito uno alla volta in questo modo: 1D6+7 (= lanciare un dado a 6 facce e aggiungere 7 al numero uscito).
2. Tipo: Avventuriero, Guerriero, Nano, Elfo, Mago — A scelta del giocatore, purché abbia totalizzato un punteggio sufficiente nelle qualità fondamentali di ogni singolo tipo (v. sotto: **I personaggi**).
3. Nome e sesso: A scelta del giocatore
4. Ritratto o stemma: Viene scelto e disegnato dal giocatore.
5. Energia vitale: Ogni personaggio dispone all'inizio dei seguenti punti

Avventuriero	30 punti di energia vitale (PV)
Guerriero	30 PV
Nano	35 PV
Elfo	25 PV
Mago	20 PV

6. Energia astrale:

Mago	30 PA (punti di energia astrale)
Elfo	25 PA

7. Punti d'avventura: All'inizio i personaggi non dispongono di punti d'avventura (PAvv).
8. Capitale: (1D6+6) × 10 (lanciare un dado a 6 facce, aggiungere 6 al numero uscito, moltiplicare il totale per 10). Questo sarà il numero di Ducati di cui si dispone.
9. Valore di attacco: 10 PAtt (valore medio all'inizio dell'avventura)
   9 PAtt (se il punteggio di Abilità è 8)
   11 PAtt (se il punteggio di Abilità è 13)
10. Valore di parata: 8 PPar (valore medio all'inizio)
    7 PPar (se il punteggio di Abilità è 8, si può perdere, a scelta, 1 PAtt o 1 PPar)
11. Armi: Da scegliere nella tabella **Armamento.**
12. Vestiti: Vedi la tabella **Abbigliamento.**
13. Equipaggiamento: Tutto ciò che non sia armi o vestiti (torce, corde, chiodi, coperte . . .). V. **Equipaggiamento**
14. Peso trasportabile: Forza × 100 = peso espresso in once.
15. Peso trasportato: Peso di tutti gli oggetti portati dal personaggio (armi, vestiti, equipaggiamento). Il peso trasportato può superare quello trasportabile solo per brevi periodi.

I personaggi già esperti iniziano con i punteggi totalizzati nelle avventure precedenti.

I personaggi

Avventuriero Qualità fondamentali: nessuna in particolare
Pregi: sveltezza e capacità di trarsi d'impaccio
Difetti: non può usare né armi a due mani, né l'armatura da cavaliere. Nessuna attitudine alla magìa
Energia vitale iniziale: 30 PV

Guerriero Qualità fondamentali: Coraggio e forza almeno 12 punti
Pregi: può utilizzare tutte le armi e le armature
Difetti: nessuna attitudine alla magìa
Energia vitale iniziale: 30 PV

Nano Qualità fondamentali: Forza e Abilità almeno 12 punti
Pregi: vitalità e intuizione
Difetti: nessuna attitudine alla magìa. Non può usare né armi a due mani, né l'armatura da cavaliere.
Energia vitale iniziale: 35 PV

Elfo Qualità fondamentali: Intelligenza e Abilità almeno 12 punti
Pregi: attitudine alla magìa
Difetti: conosce solo una parte delle formule magiche. Non può usare armi a due mani, né l'armatura da cavaliere
Energia vitale iniziale: 25 PV
Energia astrale iniziale: 25 PA

Mago Qualità fondamentali: Intelligenza e Fascino almeno 12 punti
Pregi: energia astrale e attitudine alla magìa
Difetti: non può avere vestiti o armature che abbiano più di 2 PPro (punti di protezione). Non porta armi, tranne il pugnale e la bacchetta magica.
Energia vitale iniziale: 20 PV
Energia astrale iniziale: 30 PA

Protezione

	Punti di protezione (PPro)	Limitazione della Abilità	Peso (once)	Prezzo
Perizoma	0	0	2	2 Tal
Abiti comuni	1	0	80	20 Duc
Corpetto imbottito	2	0	120	4 Cor
Corpetto di cuoio	3	0	180	8 Cor
Cotta di maglia	4	- 1	320	20 Cor
Corazza a piastre	5	- 1	480	100 Cor
Armatura da cavaliere	6	- 2	900	400 Cor
Scudo	+ 1	0	140	25 Tal

Il combattimento

1. **L'iniziativa:**
   Il combattente (o il gruppo) con più punti di Coraggio attacca per primo.
2. **Lo scontro**
   Fase 1: il combattente A attacca con il dado a 20 facce (1D20)
   - attacco fallito (è uscito un numero più alto dei suoi PAtt): si passa alla Fase 2.
   - attacco riuscito: B effettua la parata (1D20)
     - parata riuscita: si passa alla Fase 2.
     - parata fallita: a seconda dell'arma usata A stabilisce i suoi punti d'impatto (PImp), da cui vanno sottratti i punti di protezione (PPro) di B. Il totale va sottratto dall'energia vitale (PV) di B.

   Fase 2: B attacca con 1D20.
   - attacco fallito: si passa a un altro **scontro,** Fase 1.
   - attacco riuscito: A effettua la parata (1D20)
     - parata riuscita: si passa a un altro **scontro,** Fase 1.
     - parata fallita: B stabilisce i suoi PImp, ecc. (v. Fase 1).
3. **Fine del combattimento:**
   Il combattimento può essere interrotto in qualsiasi momento. Di solito chi si trova a mal partito si arrende o scappa; quasi mai uno dei contendenti muore.

Combattimento di gruppo

1. Distribuire i combattenti in modo che **uno** del gruppo meno numeroso combatta con più avversari dell'altro gruppo.
2. I combattimenti si svolgono contemporaneamente. Cioè: portare a termine il primo scontro di tutti i duelli prima di iniziare il secondo, e così via.
3. Il gruppo che ha in totale più punti di Coraggio attacca per primo. Se un gruppo combatte contro un solo avversario, conta la somma dei suoi punti.
4. Ognuno ha diritto a **un solo** assalto e a **una sola** parata, durante uno scontro. Quindi chi combatte contro più avversari può parare **un solo** assalto alla volta.

Il colpo da maestro

Se in un attacco esce l'1 o il 2, l'avversario non ha diritto di parare, né può utilizzare i suoi PPro per ridurre i PImp, che vengono tutti sottratti dalla sua energia vitale. Solo i **personaggi** hanno diritto al colpo da maestro, non i loro avversari, mostri o uomini che siano.

I turni di gioco

Ogni turno dura, in tempo fittizio, cinque minuti. Durante questo tempo un gruppo di personaggi può, ad esempio, percorrere 50 m in un corridoio buio, perquisire una piccola stanza, avere un breve colloquio, sostenere un combattimento . . .

Gli spostamenti

Ecco qualche esempio di velocità di spostamento. Per fare 10 m, si impiega:

velocista	1 sec.
corridore	3 sec.
marciatore	6 sec.
cavallo	0,6 sec.
rondine	0,3 sec.

Tuttavia bisogna tener conto anche del peso trasportato e di altri fattori:

guerriero in fuga, o elfo con giubbetto di cuoio	2 sec.
nano in fuga con cotta di maglia	5 sec.
orco affamato	1,5 sec.
guerriero con armatura pesante e bagaglio	7 sec.
lupo trotterellante	3 sec.
lupo in piena corsa	0,8

Passaggio di livello

1. Aumento dell'energia vitale (1D6). Maghi ed elfi aumentano anche l'energia astrale.
2. Aumento di 1 punto di una delle qualità (aumentando la Forza si possono aumentare i PImp, aumentando l'Abilità i PAtt).
3. Aumento di 1 punto dei valori di attacco o di parata.

Bonus/Malus

Bonus per Forza 13: + 1 PImp corrispondente all'arma utilizzata.
Malus per Forza 8: - 1 PImp.
Bonus per Abilità 13: i PAtt passano da 10 a 11.
Malus per Abilità 8: i PAtt scendono da 10 a 9.

Le prove

Il narratore può mettere alla prova una qualità dei personaggi (Coraggio, Abilità, ecc.). Il giocatore lancia 1D20; la prova riesce se il numero uscito è inferiore o uguale ai punti che il personaggio ha in quella qualità. Per rendere più difficile o più facile la prova si può stabilire di aggiungere (1D20 + 1, + 2, ecc.) o di togliere (1D20-1, -2, ecc.) dei punti dal numerò uscito.

Pesi

L'unità di peso è l'oncia = 25 grammi

1 Corona pesa	1 oncia		
5 Ducati pesano	1 oncia	1 Ducato pesa	5 grammi
10 Talleri pesano	1 oncia	1 Tallero pesa	2,5 grammi
10 Soldi pesano	1 oncia	1 Soldo pesa	2,5 grammi

Monete

1 Corona = 10 Ducati = 100 Talleri = 1000 Soldi
1 Ducato = 10 Talleri = 100 Soldi
1 Tallero = 10 Soldi

In taverna:

	Prezzo
Birra	5 Sol
Sidro	1 Tal
Vino comune	8 Sol
Vino pregiato	5 Tal
Grappa comune	5 Sol
Grappa invecchiata	5 Tal
Latte	2 Sol
Pane	3 Sol
Pasta al sugo	2 Tal
Carne	5 Tal
Banchetto (4-6 pers.)	5 Duc

Pernottamento:

	Prezzo
Pagliericcio in camerata	2 Tal
Letto in camerata	6 Tal
Camera singola	2 Duc
Camera doppia	4 Duc

Pietre preziose

Punti ottenuti	Pietre	Prezzo: Ducati per carato
2	Diamante lavorato	60
3	Zaffiro	50
4	Opale	20
5	Diamante grezzo	13
6	Topazio	8
7	Acquamarina	3
8	Onice	5
9	Perle	12
10	Ambra	15
11	Smeraldo	45
12	Rubino	55

Armamento

Arma	PImp	Peso	Prezzo	PAtt	PPar	Coeff. di rott.
Coltello	1D6 (1-6)	10	5	0	-5	5
Stiletto*	1D6 + 1 (2-7)	20	20	0	-4	3
Pugnale	1D6 + 2 (3-8)	35	30	0	-2	3
Daga	1D6 + 2 (3-8)	60	40	0	0	2
Randello	1D6 + 2 (3-8)	80	5	-1	-3	6
Accetta*	1D6 + 3 (4-9)	60	45	0	-4	4
Sciabola	1D6 + 3 (4-9)	60	60	0	0	2
Grappino	1D6 + 3 (4-9)	70	45	0	-1	3
Spada	1D6 + 4 (5-10)	80	80	0	0	2
Ascia bipenne	1D6 + 4 (5-10)	120	90	0	3	3

* Queste armi possono anche essere lanciate, v. **Armi da lancio.** Comunque i valori indicati qui sopra si riferiscono a un combattimento normale.

Armi a due mani - riservate ai guerrieri. (Impediscono l'uso dello scudo)

Arma	PImp	Peso	Prezzo	PAtt	PPar	Coeff. di rott.
Bastarda	1D6 + 5 (6-11)	140	100	-2	-3	2
Spadone	1D6 + 6 (7-12)	160	130	-3	-4	3
Martello	1D6 + 6 (7-12)	150	100	-3	-5	4
Ascia da guerra	1D6 + 2 (4-14)	150	180	-4	-6	3

Abbigliamento:

	Peso	Prezzo
Camicia di lino	2	5 Tal
Camicia di seta	2	10 Duc
Tunica grezza	30	1 Duc
Tunica morbida	20	2 Cor
Pantaloni ordinari	20	1 Duc
Pantaloni di lusso	20	15 Duc
Mantello, cappa	40	2 Cor
Cappa su misura	40	25 Cor
Abito	20	5 Tal
Abito di lusso	40	5 Cor
Cappello	10	1 Duc
Zoccoli	50	8 Tal
Sandali	30	4 Tal
Stivali	60	5 Duc
Guanti	10	3 Duc

Equipaggiamento

	Peso	Prezzo
Lampada a petrolio	20	3 Duc
Torcia	20	5 Tal
Borsa di cuoio	30	1 Duc
Zaino di cuoio	50	2 Duc
Sacco di tela	15	8 Sol
Acciarino	5	5 Tal
Miccia	5	2 Duc
Amo e filo	1	5 Tal
Coperta	40	2 Duc
Secchio di cuoio	40	2 Duc
Oltre con 1 l. d'acqua	45	1 Duc
Petrolio (0,25 l.)	11	5 Tal
Corda (10 m.)	45	2 Duc
Scala di corda (5 m.)	70	7 Duc
Sbarra di ferro	85	10 Duc
Bastone (2 m.)	50	5 Tal
Sega	45	15 Tal
Martello	40	7 Tal
Chiodi da roccia (10)	50	5 Tal
Chiodi (50)	30	15 Tal
Catena (al m.)	60	10 Tal
Posate di stagno	15	5 Tal
Pergamena, penna, inchiostro	6	6 Tal

Provviste

	Peso	Prezzo
Carne salata	20	4 Tal
Carne affumicata	20	2 Tal
Salsiccia secca	20	3 Tal
Pane nero	20	1 Tal
Formaggio di capra	20	2 Tal